

Escola Municipal Núbia Pereira de Magalhães Gomes - CAIC

**Tecnologias de Comunicação e Informação
aplicadas à aquisição e transmissão de conhecimentos
com o uso do computador.**

Proposta para implementação de
projeto apresentada pela Escola
Municipal Núbia Pereira de Magalhães
Gomes – CAIC

**Juiz de Fora
Novembro de 2010**

Projeto

Tecnologias de Comunicação e Informação aplicadas à aquisição e transmissão de conhecimentos com o uso do computador.

Zilda Cristina Ventura Fajoses Gonçalves

1 - Identificação da Escola

A Escola Municipal Núbia Pereira Magalhães – CAIC é mantida pela Prefeitura Municipal de Juiz de Fora e autorizada para funcionamento pela PORTARIA 1.434/96 em 04/01/97. Funciona à Rua Doutor Antônio Mourão de Guimarães, 620, bairro Santa Cruz, CEP: 36.088-280; e-mail caicnubia@yahoo.com.br; telefone (32) 3690-7919 e telfax: (32) 3221-8481



2 - Justificativa

As TIC's - Tecnologias de Informação e Comunicação (físicas e virtuais) podem e devem ser utilizadas de forma responsável e lúdica para a aquisição e transmissão de informações e conhecimentos pedagógicos interdisciplinares.

É possível utilizar uma aula mediada pelo uso das Tecnologias de Informação, como o computador, para levar os alunos a realizarem mais e o tema, principalmente pelo inusitado de aliar “diversão” com o aprendizado do uso das TIC's, a autoria e o pedagógico, atrai os alunos.

Avanços científicos e tecnológicos, além das grandes transformações sociais, estimulam novas propostas educacionais.

(...) as tecnologias da comunicação e da informação vêm potencializar a figura e o trabalho do educador, que, de detentor e transmissor de saberes, deverá converter-se em formulador de problemas, provocador de interrogações, coordenador de equipes de trabalho, sistematizador de experiências e memória viva de uma educação que, em lugar de ater-se ao passado, valoriza e possibilita o diálogo entre culturas e gerações. (RAMOS, 2010).

Qualquer criança urbana hoje, independente do nível social, já teve acesso a algum tipo de tecnologia, quer seja na forma de um telefone celular, computadores ou máquinas eletrônicas e eles os veem a todo momento, em casa, na escola, nas lan houses ou locais de jogos eletrônicos, dentre outros.

Não se pode pensar sobre a convergência de mídias sem refletir sobre o cotidiano, o presente. Aí está a grande dificuldade. Trata-se de um processo do qual todos somos testemunhas e ao mesmo tempo atores. (...) Precisamos equipar as escolas públicas (...) É estratégico que novos governos pensem nisso como prioridade (...) devem enfatizar a inclusão digital da sociedade brasileira. Piérre Lévy, em recente visita ao Brasil, compartilha desta opinião da intervenção do Estado para garantir a inclusão digital. (...) O filósofo tem estudado o quanto as comunidades virtuais podem contribuir com o avanço da humanidade. Neste sentido, uma de

suas contribuições é o conceito de Inteligências Coletivas (...) criando espaços virtuais temáticos onde compartilhem suas inteligências individuais (...) resultando numa aprendizagem coletiva, enfim, na troca de conhecimentos. (SILVA, 2010)

Os alunos irão se descobrir indivíduos com voz ativa principalmente no “*como*” aprender (uso das TIC’s) e, às vezes, no “*quê*” aprender (assuntos nas disciplinas “aparentes” - mas não no “currículo oculto”) sem perder o foco pedagógico. Perceberão a responsabilidade que vem com essa escolha. E “*escolher*” o que/como querem aprender, estabelecendo a “hierarquia” por ordem de interesse/relevância conforme as ideias são discutidas/esclarecidas e perguntas respondidas, irá desenvolver sua autoestima, autoria, cooperação, responsabilidade e convivência.

É possível fazer com que os alunos se tornem aptos a utilizar as TIC’s, apreendendo não só as habilidades necessárias à aquisição de conhecimentos, mas principalmente, interdisciplinares, com a posterior aplicação responsável e de possível uso pedagógico dentro da própria escola, tornando-os sujeitos atuantes e autores responsáveis; ajudando-os a adquirir mais conhecimentos específicos para uso nas TIC’s e fora delas.

A internet é o maior repositório de informação atualmente. Todo tipo de informação. O aluno precisa ser “conduzido” pelo professor nesse “mar” não navegado; precisa ser auxiliado com as técnicas que o ajudem a buscar e discernir as informações oferecidas; precisa aprender a dar-lhes significado e contextualizá-las. (FAJOSES, 2010)

Fazer com que os alunos entrem em uma “viagem” por diversos conteúdos utilizando as TIC’s, contextualizando-o de todas as maneiras possíveis de forma transdisciplinar através do computador.

Jean Piaget propõe outra importante hierarquização de níveis de colaboração e integração entre as disciplinas: (...)

1. Multidisciplinaridade – O nível inferior de integração. Ocorre quando para solucionar um problema, busca-se a informação e ajuda em várias disciplinas, sem que tal interação contribua para modifica-las ou enriquecê-las.

2. Interdisciplinaridade - Segundo nível de associação entre disciplinas, em que a cooperação entre as várias disciplinas provoca intercâmbios reais, existe reciprocidade e enriquecimento mútuo.

3. **Transdisciplinaridade** - É a etapa superior da integração. Trata-se da construção de um sistema total, sem fronteiras sólidas entre as disciplinas. **Interdisciplinaridade**. Disponível em: <http://recantodasletras.uol.com.br/artigos/294810>. Acesso em: 04 de novembro de 2010

Esse Projeto desenvolverá diversas habilidades possibilitando a formação de cidadãos críticos e sujeitos atuantes, independente da classe social ou contexto inserido.

3 - A realidade da Escola

Esse Projeto foi desenvolvido em conformidade com o Projeto Político Pedagógico (PPP) da E.M. Núbia Pereira de Magalhães Gomes – CAIC NÚBIA e norteado por seus princípios inovadores conforme abaixo transcrito.

Entendemos que o Projeto Político Pedagógico seja um processo de mudança e de antecipação do futuro, que estabelece princípios, diretrizes e proposta de ação para melhor organizar, sistematizar e re-significar as atividades desenvolvidas pela escola como um todo. (...) Um dos desafios a ser enfrentados pela escola contemporânea diz respeito às mudanças proporcionadas na sociedade pelos últimos avanços tecnológicos, as quais tornaram instantâneas a comunicação no Planeta e a globalização, onde o diferencial das Nações depende da Educação e a capacidade de iniciativa da população. Aspectos que são tidos como comuns no mundo atual, como o pluralismo, a multiculturalidade, a intolerância nas relações inter e intrapessoais, as diferenças de classe e de oportunidades, o combate a toda forma de exclusão e a necessidade de inclusão social, são dominantes, o que exige maior autonomia, novas formas de participação social e um novo tipo de formação educacional. (CAIC Núbia PPP, 2009, *pág. 4 e pág. 5*).

Dessa forma, percebe-se que o PPP proposto pela E. M. Núbia P. Magalhães encontra-se aberto à inovação e aos avanços tecnológicos, o que poderá ser verificado de acordo com o trecho abaixo:

Por tudo isso, o Projeto Político proposto pela nossa escola, pretende possibilitar e introduzir mudanças planejadas e compartilhadas coletivamente, pressupondo um compromisso com a aprendizagem do aluno e com uma educação para a cidadania. Apresenta também como referência, envolver todos os atores desse processo numa construção coletiva, em busca da excelência da educação, partindo de valores, concepções, princípios e crenças presentes em todo o grupo e que dizem respeito ao futuro do homem e da sociedade, sua melhor maneira de adquirir, transmitir e produzir conhecimentos capazes de orientar a sua caminhada no dia-a-dia. Assim, a visão a ser trabalhada em nossa escola em relação ao conhecimento é a de que este deve responder aos desafios presentes na sociedade contemporânea, fazendo com que o aluno possa integrar o que foi aprendido na construção de uma nova realidade social, retornando à prática cotidiana com novas propostas de ação e mudanças, estabelecendo a realidade prática-teoria-ação-prática. (CAIC Núbia PPP, 2009, *pág. 4 e pág. 5*).

Para Howard Gardner:

A escola que visualizamos, busca estimular o profundo entendimento dos alunos em várias disciplinas básicas. Ela estimula os alunos a utilizarem este conhecimento para resolverem os problemas e contemplarem com as quais deparam na comunidade mais ampla. GARDNER (2010, *apud Projeto Político Pedagógico*, 2010, *pág.5*).

Um projeto inter e transdisciplinar, que observe as disposições contidas na LDB, nas Diretrizes e Parâmetros Curriculares Nacionais e principalmente, no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola poderia ajudá-la a alcançar seu objetivo mais rápido e de forma mais fácil, além de ter seu potencial de ensino/aprendizagem aumentado, se utilizarmos as TIC's como aliadas.

Precisamos de criatividade, curiosidade, cultura e objetividade envolvidas com responsabilidade no processo coletivo de aprendizado para “aprendermos ensinando” de forma prazerosa e concreta. Para isso, é necessário estarmos inseridos e atualizados.

Uma gestão democrática com certeza prioriza o uso das TIC's, uma vez que a responsabilidade pelos alunos atuais – que devem tornar-se futuros cidadãos mais capazes e competentes diante dos avanços tecnológicos competitivos nesse novo mundo globalizado – é nossa. (...) As TIC's são apenas um meio para se atingir o principal objetivo: construção de conhecimento. São apenas uma forma melhor de aplicação de técnicas e métodos para, pedagogicamente, transformar informação em conhecimento. (FAJOSES, 2010)

A responsabilidade pela formação do “cidadão futuro” do mundo é nossa “agora”.

3.1 - A Escola e seu contexto

A Escola Municipal Núbia Pereira de Magalhães Gomes – mais conhecida como CAIC-Núbia comporta a Educação Infantil, Ensino Fundamental, EJA e Projetos de Oficinas extraturno. Atualmente a Educação Física a partir do 6º ano é realizada em horário extraturno.

Também possui diversos Projetos/Oficinas de Dança, Xadrez, Espanhol, Informática, Vôlei, Handebol, Flauta, Violão, Futsal, Convivência (3ª idade), Teatro, Coral, dentre outros, que são direcionados principalmente aos alunos da própria escola, apesar de abertos à comunidade. Normalmente as Oficinas acontecem durante toda a semana, em horários variados, iniciando às 07h e indo até 18:30h.

A Escola conta com um Laboratório de Informática bem equipado e em excelentes condições com aproximadamente 40 computadores funcionando e plataforma Linux.

Os componentes da Direção, coordenação e os professores não só apoiam iniciativas relacionadas à novas formas de aprendizagem, como as incentivam.

4 – Destinação – Público Alvo

Nossos alunos, principalmente os adolescentes, estão “cercados de tecnologia por todos os lados”; eles aprendem mais rápido, sabem mais e esperam mais. Junto a isso, tem-se também uma forma de exacerbação da violência. Ambas as situações são emergentes e podem estar interligadas, e ambas, precisam de mediação e direcionamento. Cabe a nós ajudá-los a encontrar o caminho; o que não é impossível aos profissionais da educação.

É importante que haja associação das diversas disciplinas não só para aquisição de conhecimentos, mas para tornar essa atividade lúdica e interessante. Assim tem-se não o aprendizado de um só conteúdo, mas de vários ao mesmo tempo, de forma consciente e atual.

O processo de ensino e aprendizagem é ininterrupto, então porque não estender esse projeto aos professores? Eles seriam beneficiados com a

aprendizagem e a interação com as tecnologias e novas formas de transmissão do pensamento, numa colaboração que resultaria em benefícios para o processo e seus integrantes, ajudando no aperfeiçoamento docente contínuo.

Indiretamente, também ajudaria, no futuro, a todos os professores que viessem a dar aulas utilizando as TIC's, uma vez que seus alunos já teriam o mínimo de habilidades necessárias, fazendo com que pudessem se concentrar mais na discussões/esclarecimentos acerca da disciplina em foco (pedagógico) do que no uso da "ferramenta" (técnica) que propicia sua dinamização.

5 - Demanda

O projeto pretende abranger os alunos do 7º ao 9º ano, um universo de aproximadamente 300 alunos.

Pode ser incluído na Parte Diversificada como disciplina intracurricular, do sétimo ano ao nono ano, que atualmente atuam no turno da manhã, ou;

De forma extracurricular, através da **Oficina de TIC's** (Tecnologias de Informação e Comunicação), sem se descaracterizar como ferramenta pedagógica, podendo ter turmas específicas de manhã e/ou à tarde, para professores, comunidade, alunos separados ou não por faixa etária ou ano/série, uma vez que acima de 11 anos, já há maturidade suficiente para uso das TIC's.

6 - Proposta de Organização do Trabalho

A proposta do projeto é oferecer para os alunos do 7º ano ao 9º ano (alunos do turno da manhã), através de **Oficinas Extracurriculares** à tarde.

A Escola pretende formar 4 (quatro) turmas com 2 (duas) aulas semanais em módulos de 50' cada, totalizando 8 (oito) aulas de TIC's na semana e já possui um profissional disponível com currículo adequado para ministrar essas aulas. Serão oferecidas 25 (vinte e cinco) vagas para alunos, professores e comunidade com matrículas realizadas ao final do ano letivo de 2010, para que o início das atividades seja a partir de fevereiro do ano de 2011 no horário extra turno. As aulas serão às segundas, terças, quintas e sextas-feiras, de 15:20 às 17:00h com 2 (dois) módulos de 50 minutos cada dia e turmas com 2 (duas) aulas alternadas durante a semana.

7 - Objetivos

Existe uma dificuldade dos alunos do CAIC e na comunidade em utilizar as TIC's. Este estudo objetiva o desenvolvimento da escrita, interpretação, leitura, autoria, responsabilidade, senso estético, criticidade, racionalidade, coerência, além do enriquecimento teórico das disciplinas estudadas e da compreensão do outro enquanto profissional de ensino.

Incitar a pesquisa, a utilização de diferentes ferramentas e o estímulo à criatividade com a confecção de material interessante baseados em obras pedagógicas pré-existentes ou não, feitas por eles e por outros através do mundo.

Mostrar que se pode ser interativo enquanto se descobre seu máximo potencial como pessoa e cidadão.

7.1 - Objetivo Geral

Através das TIC's (Tecnologias de Informação e Comunicação) e seus recursos tecnológicos físicos e/ou virtuais, realizar uma aprendizagem significativa, levando o aluno, de forma lúdica e interessante, à aquisição de novos conhecimentos interdisciplinares e à consolidação daqueles previamente conhecidos junto a um enriquecimento teórico e prático das disciplinas estudadas anteriormente.

7.2 - Objetivos Específicos

- Desenvolver habilidades para aquisição e transmissão do conhecimento interdisciplinar através das HQ's, Blog's, Wiki's e WebQuest's, dentre outros;
- Estimular a inserção social e a aquisição de segurança pessoal, além da consciência de si mesmo como cidadão do mundo;
- Consolidar o sentido de grupo e colaboração fortalecendo relacionamentos e interação, incentivando a boa convivência;
- Tornar o aluno sujeito atuante de seu próprio saber e responsável pelo possível uso pedagógico na escola de suas criações.
- Incentivar a aquisição de conhecimentos tecnológicos gerais, específicos e direcionados, tornando o aluno apto a utilizar as tecnologias físicas (computador) e virtuais (softwares diversos e web/internet), principalmente dos softwares utilizados para a realização do Projeto, desenvolvendo suas habilidades;
- Desenvolver o conceito de autoria e coautoria;
- Fortalecer a autoestima e a autonomia;
- Adquirir conhecimentos para interagir com o computador, a web/internet, e provedores de email (para fazer seu próprio email);
- Demonstrar a diversidade existente de programas, dos níveis de dificuldade no uso e em suas aplicações (MáquinadeQuadrinhos, HagáQuê, WikiSpace, Blogspot etc);
- Desenvolver o respeito e a compreensão do "outro" enquanto profissional de ensino;
- Ajustar ideias a temas e nível do possível leitor;
- Desenvolver o senso estético;
- Estabelecer a contextualização e adaptação de conteúdos, temas e situações de forma lúdica;
- Desenvolver a criticidade, racionalidade e a coerência;
- Adaptar situações cotidianas ao pedagógico enquanto autores de sua história;
- Desenvolver a leitura, a escrita, a interpretação e a pesquisa, aumentando sua capacidade de expressão;
- Demonstrar que a aplicação/esforço em um objetivo leva a bons resultados e que estes podem ser bem utilizados;
- Despertar interesse por novas tecnologias e suas aplicações, uma vez que estarão, de uma forma ou de outra, envolvidas em seu futuro profissional e/ou pessoal.

8 - Os envolvidos e recursos didáticos e pedagógicos necessários.

Este projeto pode envolver alunos, professores e comunidade de todos os anos/séries do Ensino Fundamental, uma vez que o projeto pode ser adaptado para todos os nove anos, mas sua aplicação é indicada, principalmente, para alunos do sétimo ao nono anos.

O foco inicial - alunos do sétimo ao nono ano, deve-se ao fato de já terem passado pela fase de adaptação que normalmente existe no 6º ano e poderem ser preparados para os exames diagnósticos do 9º ano com bastante tempo para avaliação e adaptação/correção do projeto.

Utilização de métodos expositivos, ilustrativos, avaliativos, de trabalhos individuais, em grupo e elaboração cooperativa durante todo o processo. Pesquisa diversas direcionadas para o PPP da escola.

Sites e programas diversos para uso do professor e do aluno poderiam ser discutidos e sugeridos nas reuniões pedagógicas pelo corpo docente.

A partir do rompimento dos padrões espaciais em redes interativas, o “espaço de fluxos” passou a substituir o “espaço de lugares” (CASTELLS, 2000).

... O virtual é uma nova modalidade de ser, cuja compreensão é facilitada se considerarmos o processo que leva a ele: a virtualização. “O real seria da ordem do ‘tenho’, enquanto o virtual seria a ordem do ‘terás’, ou da ilusão, o que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização” (LÉVY, 1996, p. 15).

9 - Desenvolvimento e Metodologia

Poderá haver envolvimento dos professores das demais disciplinas antes, durante e após o projeto, deixando-os sempre a par do desenvolvimento dos alunos nas diversas etapas, utilizando suas sugestões e direcionamentos para ampliação de conhecimentos, além de sua cooperação na aquisição do objetivo principal.

O material realizado pelos alunos pode ser submetido aos professores relacionados a essas disciplinas para possível apreciação além de acompanhamento. Estabelecimento de horários para uso da sala de informática. Estímulo a que os alunos continuem realizando cada etapa do projeto em casa, bibliotecas ou qualquer lugar onde tenham acesso à web.

Preparação dos computadores com os programas e sites necessários já previamente relacionados/instalados, com abertura para possíveis avaliações/sugestões dos alunos ao final de cada módulo.

Tudo está ao alcance dos dedos. A internet é um repositório de informações, nem sempre boas ou corretas e o acesso a elas é fácil.

Se tecnologias estão presentes em tudo, então por que não utilizá-la de forma positiva e educacional?

Neste novo século, a sociedade se caracteriza pela vasta quantidade de informação em fluxo e por seu consequente acesso, bem como a acelerada alteração e atualização da informação. Neste contexto, a familiarização com novas tecnologias da informação e a contínua atualização de conhecimentos serão necessários, potencializando ainda mais a influência da tecnologia

sobre diversos aspectos da atividade humana relacionados à aprendizagem. A educação contemporânea mostra que os atuais paradigmas não atendem mais o momento atual, visto a velocidade e quantidade de informações. Como o conhecimento tornou-se dinâmico, precisamos fazer novas conexões de fatos e informações, pois tudo está sistematizado. Os meios de produção mudaram para o paradigma da produção enxuta em lugar da produção em massa. Essa nova visão mostra a necessidade de um perfil diferenciado de cidadão para conviver na sociedade da informação e da tecnologia. ***O processo de Aprendizagem no Ciberespaço.*** Disponível em: <<http://www.educador.brasile Escola.com>>. Acesso em: 04 de novembro de 2010

A Tecnologia bem utilizada é fonte de conhecimento de forma lúdica e prazerosa. Existem muitas formas de se utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's): as WebQuest's (formas direcionadas de pesquisa), o Wiki ("depósito" de informações como a Wikipédia), os Blog's, as Histórias em Quadrinhos, Podcast, Screencast e todas as formas de TIC's podem ser utilizadas; bem utilizadas.

Existem programas específicos como o Google Earth, Tradutores, Sites de Testes de matemática (alguns são em forma de jogos), a Wikipédia, o Google e diversos sites de referência e consulta. Mas vários de nossos alunos não sabem utilizá-los. A maioria nunca ouviu falar em muitas dessas ferramentas. E podemos ajudá-los nisso também.

O computador pode e deve ser utilizado como uma ferramenta, por alunos e professores, da mesma forma que usávamos antes nossos cadernos e livros. Só que além de "escrevermos" e "lermos" podemos interagir, aprender, pensar; alterando o simples registrar informações em algo maior.

Não há outro caminho: precisamos "adaptar-nos" às novas tecnologias e novas formas de aquisição de aprendizado, pois já as utilizamos "em nossas casas, em nossa vida" e podemos também fazê-lo em nossas salas de aula da melhor forma possível, adaptando-as pedagogicamente através de projetos, da implantação de um laboratório de informática com internet e da preparação de nossos docentes. (FAJOSES, 2010)

Numa outra abordagem, a aplicação das novas tecnologias direcionadas à educação também torna os alunos que as utilizam responsáveis pelo possível conhecimento que transmitem através delas, se essas produções estiverem disponíveis para escolha como material pedagógico auxiliar para serem utilizadas por outros alunos.

O Projeto "Historias em Quadrinhos", já aplicado a título experimental (relatório anexo), foi uma experiência muito produtiva em que os alunos do nono ano confeccionaram material pedagógico em forma de HQ que foi utilizado por professores de outras séries – segundos, terceiros e quartos anos, de acordo com o nível e assunto: Trânsito, Regras do Novo Acordo Ortográfico, Meio Ambiente, Introdução ao Inglês, etc.

Podemos usar o material informativo digital como referência para contextualização, quer seja histórica, geográfica, científica, artística e humana, realizando comparações e deixando que nossos alunos, futuros cidadãos, transformem *informação* em *conhecimento*.

10 - Execução

Uso das TIC's através de WebQuest's,

A distribuição pode ser feita da seguinte forma:

- Apresentação do projeto, esclarecimento de dúvidas e escolha da obra inicial;
- Leitura, discussão, perguntas e comentários pertinentes;
- Contextualização e discussão de cada Tecnologia utilizada: seu objetivo, adaptação e uso;
- Apresentação de sites onde as TIC's já estão sendo aplicadas na educação: comentários, discussão e interatividade;
- Incentivo à participação/interação, confecção e publicação nesses sites de textos e materiais individuais ou grupais;
- Avaliação e sugestões para aplicação em próximo projeto

11 - Montagem

- Breve explicação sobre Wiki, HQ, WebQuest, Podcast, Screencast, Blog e sistemas de busca e que a escolha da ordem para aplicação/aprendizado será deles, podendo utilizarmos outras TIC's;
- O projeto e seu objetivo;
- Ao final, os alunos teriam que escrever algumas linhas sobre as aulas, e responder algumas perguntas avaliativas e auto-avaliativas;
- Explicação sobre alguns professores do turno da tarde e seu possível interesse em aplicar alguns dos trabalhos em suas salas de aula;
- A WebQuest também seria usada para norteá-los no início do projeto para confecção das HQ's, e que passaríamos depois para a utilização da Máquina de Quadrinhos da Turma da Mônica – Site do Maurício de Souza;
- Os alunos darão permissões escritas para que o resultado de seu trabalho seja utilizado.
- O projeto passaria por todas as fases: Aplicação, análise, avaliação e adaptação (operacionalizado/ base para próxima operacionalização)
- Criação de e-mail's e inscrição em sites
- Realizar pesquisas/consultas.
- Planejamento de HQ's
- Blog, Wiki, Podcast, Screencast e WebQuest publicar/usar coletivamente .
- Regras de uso da internet/web: não entrar em sites como Orkut e MSN e jogos não autorizados. Podem realizar pesquisas e recolher informações quando necessário.
- Ajudar, responder a perguntas e dar orientações, mas respeitar as ideias dos educandos.
- WebQuest encontra-se em anexo, assim como fotos da confecção das HQ's, algumas das HQ's produzidas pelos alunos e fotos da primeira utilização do produto final em sala de aula da Primeira Aplicação do Projeto.

- A Aplicação do Projeto será norteada com base nesses “passos” já seguidos/utilizados com adaptações/melhoras no que for possível.

12 - Recursos

- Sala de aula dos alunos e a sala de informática (espaços físicos) com os computadores (equipamento), além de Lousa/Quadro e giz.
- WebQuest (WebQuestBrasil) para confecção de HQ que seria realizada com o uso do site Máquina de Quadrinhos - Turma da Mônica do Maurício de Souza.
- Será desenvolvido na sala de aula e sala de informática, não excluindo a possibilidade de acesso pelo aluno de outros locais.
- AZEVEDO, Waldyr Junior. Computadores em Sala de Aula, V.1. 2ª Ed. – Juiz de Fora: UFJF, 2010.
- BATISTA, Deniele Pereira. Técnicas e Métodos para o Uso de TIC em Sala de Aula. V.1. 2ª Ed. – Juiz de Fora: UFJF, 2010.
- DIAS, Rosilâna Aparecida. Pesquisa na Web: Recursos e Técnicas. V.1. 2ª Ed. – Juiz de Fora: UFJF, 2010.
- MOZZER, Luciene Domenici. Blogs e Wikis: Construindo Novos Espaços para a Aprendizagem, V.1. 2ª Ed. – Juiz de Fora: UFJF, 2010.
- SANTOS, Núbia Schaper. Ambientes Virtuais como Aliados na Aprendizagem, V.1. 2ª Ed. – Juiz de Fora: UFJF, 2010.
- Site do Máquina de Quadrinhos da Turma da Mônica – Maurício de Souza <http://www.maquinadequadrinhos.com.br/Intro.aspx>
- Modelo de Quadrinhos:
<http://www.maquinadequadrinhos.com.br/HistoriaVisualizar.aspx?idHistoria=425726>
- Fala um pouco sobre a Máquina de Quadrinhos:
<http://www.baixaki.com.br/download/maquina-de-quadrinhos.htm>
- Apresenta a Máquina de Quadrinhos:
<http://professoraandrea.blogspot.com/2009/10/maquina-de-quadrinhos-da-turma-da.html>
- Aprenda a fazer uma HQ:
<http://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>
- Entrevista com o Maurício de Souza sobre a Máquina:
<http://impulsohq.com/noticias/mauricio-de-sousa-das-tiras-de-jornal-a-maquina-de-quadrinhos/>
- Editor de Histórias em Quadrinhos: <http://niedbelem.blogspot.com/>
- Site HagaQuê de histórias em Quadrinhos:
<http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/>
- HQ na escola: <http://multimidiahq.blogspot.com/2010/01/hqs-da-oficina.html>
- O aluno e a HQ:
http://www.ligazine.com.br/quadrinhos/lanc_albuns/hq_na_escola.htm
- Este site com modelos de webquest's interessantes:
http://www.webquestbrasil.org/criador/procesa_index_fecha.php
- http://3.bp.blogspot.com/_y5fdl8xdZEA/TAKdY9Do6RI/AAAAAAAAAVQQ/Zt0jTnpIZfM/s400/historia+em+quadrinhos.bmp

- Webquest História em Quadrinhos - Aprender e Ensinar Brincando:
http://www.webquestbrasil.org/criador/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=20545&id_pagina=1%20
- Relação de Webquests do WebQuestBrasil:
http://www.webquestbrasil.org/criador/procesa_index_autor.php

13 - Finalização e Avaliação

Apresentação do material realizado pelos alunos: textos, histórias, pesquisas e materiais publicados para possível utilização pelos professores/alunos das demais séries da escola – como realizado com o Projeto “Historias em Quadrinhos”.

Avaliação da competência adquirida pelos alunos em relação aos conhecimentos pedagógicos contextualizados e ao uso das TIC’s para aquisição desses conhecimentos.

Avaliação pelos professores e alunos do resultado real do projeto e correção/direcionamento do desenvolvimento do projeto.

Apesar de usarmos a abordagem “Ensino por Projetos” e este Projeto poder ser realizado de forma participativa e democrática, estamos considerando os objetivos curriculares e o PPP da escola, sem esquecer de incluir/adaptar os conteúdos ministrados durante esse período aos alunos. As atividades a eles propostas tentam dar ao educando uma forma de aprendizagem significativa, uma vez que é realizada através do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Resultado Esperado

- O Produto final Histórias em Quadrinhos, Blog e Wiki da Escola – podem ser trabalhos adaptados sobre Trânsito, Meio Ambiente e Inglês, Matemática, História, Geografia, Ciências, Português, Artes, dentre outros – Cultura Afro, etc.
- As histórias, com a devida permissão poderão ser usadas em outras salas/séries/turno.
- Será solicitado aos alunos que escrevam suas impressões sobre o projeto, assim como serái pedido às professoras que utilizarem seus “produtos” (HQ’s, WebQuest’s, Podcast’s etc) um relatório curto de sobre a aplicação em sala de aula.
- Nesse projeto os alunos, serão avaliados de acordo com a forma como forem alcançados os objetivos propostos – em forma de pontos e publicação no jornal da escola, o que parece tê-los entusiasmado. Também verificarei sugestões possíveis de novas aplicações como publicação no Blog ou num Wiki, na Máquina de Quadrinhos, e no Youtube dos Podcast, Screencast, criado por eles.
- Os trabalhos também poderão ser expostos e enviados para o site da escola na PJF.

14 - Referências Bibliográficas

- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- FAJOSSES, Z. C.V.,G. **Introdução do Computador e Internet em Escola de Ensino Fundamental**. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles>>. Acesso em: 10 de novembro de 2010
- FAJOSSES, Z.C.V.,G. **Uma nova Abordagem: “Aprendizado e Ensino por Projetos”**. Disponível em: < <http://www.artigonal.com/educacao-artigos>>. Acesso em: 10 de novembro de 2010
- LÉVY, Piérre. Ciberultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), 1998
- SILVA, A. **A convergência de mídias como ferramenta na construção das inteligências coletivas**. Disponível em: <<http://www.unirio.br/morpheusonline/Numero02-2003/angelicasilva.htm>>. Acesso em: 07/11/2010.
- RAMOS, Cleide. Disponível em: <<http://multirio.rio.rj.gov.br/produtos/media/redemultirio/ARM2.pdf>>. Acesso em: 07/11/2010.
- CAIC Núbia. **Projeto Político Pedagógico**, 2010.
- Sites diversos:
 - o <http://www.educador.brasilecola.com>
 - o <http://recantodasletras.uol.com.br/artigos/294810>
 - o <http://multirio.rio.rj.gov.br/educador>
 - o <http://www.educador.brasilecola.com>

15 - Professora Responsável

Zilda Cristina Ventura Fajoses Gonçalves é Bacharel em Administração de Empresas, Professora de várias disciplinas técnicas do curso de Serviços Públicos do IFET-JF – Campus Juiz de Fora e **Pós-Graduada em TIC's - Tecnologia de Informação e Comunicação no Ensino Fundamental Latus Senu pela UFJF**.

Diplomas/Certificados em: Informática, Formação de Professores para Docência Online – Marco Silva, Edméa Santos e Leonel Tractenberg (IFET JF – 2010), Capacitação Pedagógica em EAD (PJF- 40h - 2009), Curso de Secretários (44h - 2008), Cursos de informática de 115h (1998) e curso avançado de informática de 40h em 1998, desenho técnico (300h), Construção de Material Didático Impresso para Educação a Distância" - ministrado pelos professores Orestes Preti e Pedro Piloni, etc. Experiência em Internet, BR Office, Moodle, Windows Seven, 98, XP, NT/2000, LINUX, Fóruns, etc.